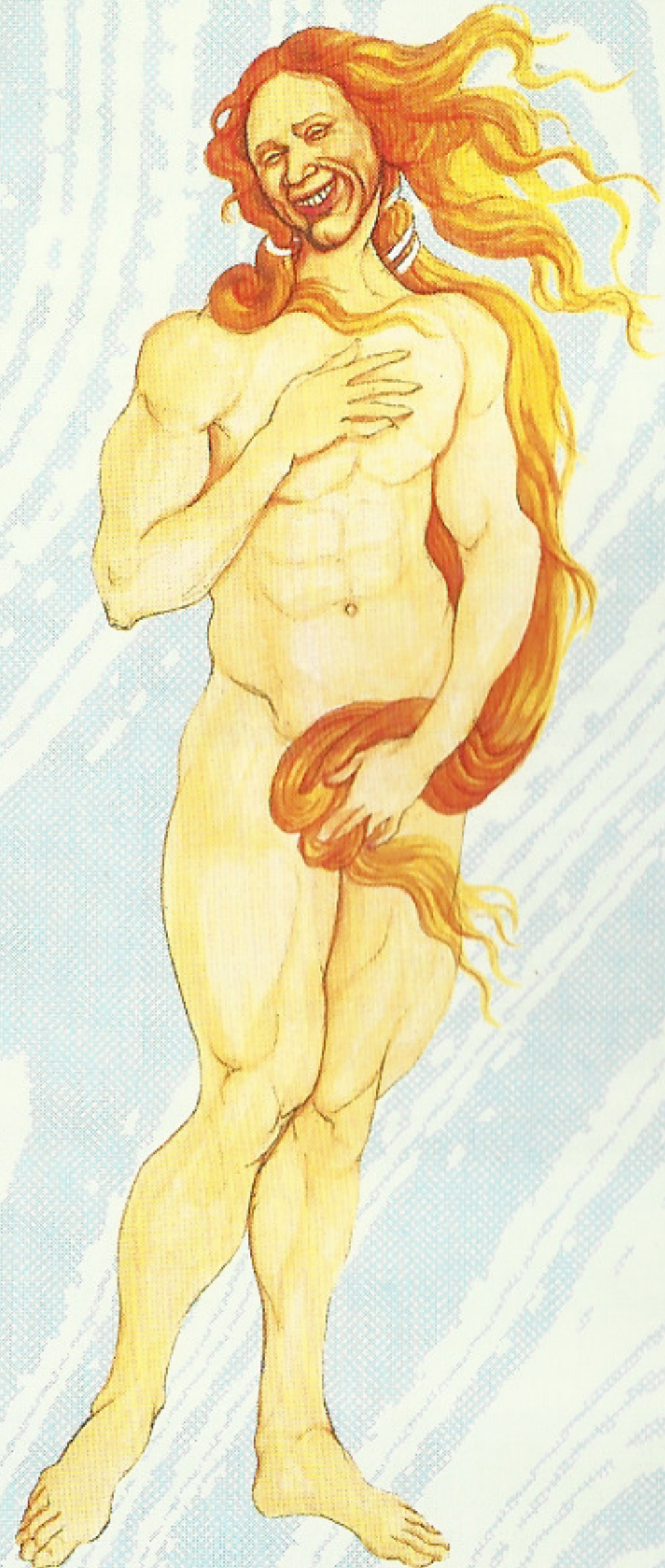




愛・超兄貴



- ① 上海パワースラム 4'27"
- ② スラッシュ寺院 4'13"
- ③ 偉人伝A&S 3'19"
- ④ 裸羅漢王RINBOO 5'17"
- ⑤ アトムヒートブラザー 1'21"
- ⑥ アニーキスト悪性の祭典 5'11"
- ⑦ チベット〜解脱〜 6'27"
- ⑧ ヒートオブトムヤン 4'17"
- ⑨ 悪性の祭典 2ND IMPRESSION 6'00"
- ⑩ 羅天 4'58"
- ⑪ A・NI・KI 5'28"
- ⑫ モダーンむんむん 3'46"
- ⑬ 原子熱兄貴 4'38"
- (アトムヒートブラザーリプライズ)
- ⑭ ジュテームモナムー 3'54"

作曲・編曲 岩崎 琢
サウンドプロデューサー 溝口 功

※このCDには、制作者の意図により
ノイズが入っている箇所があります。

岩崎 琢(いわさき たく)

作曲、編曲家。東京芸術大学音楽部作曲科卒業。3歳にして音楽に開眼。神奈川県芸術祭合唱曲作曲コンクール1位、日本現代音楽家協会作曲新人賞入選を果たすなど華々しい活躍をするも心満たされず、大学卒業後も現代音楽からアイドル歌手、そしてゲームミュージックまで飽くなきチャレンジを繰り返す野心家。「代表作は全ての作品だノ」と息巻く2代目兄貴27歳。実は世間知らず。



ランバダ兄弟

「愛・超兄貴」の「愛」って?とよく人に聞かれるんだけど、単に「あ」で始まれば索引とかの一番上になってたいへんヨシノ、みたいなデタラメなものだったんですね。

それがいつのまにか「今回のテーマは、愛だノ」みたいなオオゴトになっちゃってて。

(笑)

岩崎君は、お仕事上ではすごく真面目で誠実な人なんですよね。だから最初のうちはコンセプトとか一生懸命こっちの意図を汲んであげようと聞いてくれて。でも、商品コンセプト自体が「デタラメ」を最終目標としているので結構戸惑ってたみたい。(笑) 彼とは、学生時代からの友人で気心は知れているので、そのうちいい方向に壊れていくだろうと期待してましたけど。

なかなか学校時代の友人とプロになってから一緒に組むというのも夢のある話ではないですか。今度は是非ライブやりたいですね。俺もギター弾きたいっすよ。だめか。(笑)

日本コンピュータシステム株式会社
メサイヤ事業部
超兄貴シリーズ プロデューサー 石塚 輝

愛・超兄貴における筋肉弛緩と四分音符の入交

(まず、はじめに。この原稿が内情に精通したがゆえの論文形式を採用しているため、文調が伊藤政則ふうになっていることをお許し願いたい。)

愛・超兄貴は、一言でいうとビビンバである。
脊髄の芯に訴える音楽。眼球の裏に焼き付くグラフィック。熟睡を妨げる世界観。
これらが三位一体となって、発汗作用を促してきた。
すなわち愛・超兄貴は嗅覚ゲームといえよう。
ここに『汗=匂い=愛』という超方程式が成立するのである。
キャラの69%が筋肉質群、78%が顔面群なのは結果であって原因ではなかった。
人類普遍の美德表現なのである。

話を360° 転換しよう。
妥協と高菜のチャーハンを好まない姿勢は、別の次元の方向性を見出した。
わかりやすくいうと「8時30分から半までの間に来るように」の場合と同じで、兄貴は無危味の境地を選択したのだ。
従って、ネーミングも論理的直感で体系的に付けられている。
大別するとジャーマン系、男魂系、おちゃら系に分類される。
ゲガンゲンやバリベラボンテのように、濁音が似合うのはジャーマン系。
語気を強めて唾液を跳ばした後の顎の筋肉の緩みを堪能してほしい。
ポーズ名に代表される男魂系は、腹式呼吸でビブラートさせるのが正しい。
ストイックな兄貴の新境地を開拓したおちゃら系は、アドンの笑顔そのものである。
このように互いが干渉しあって依存している体質は、音楽・グラフィック・世界観へと広がり昇天するのであった。
最後に、愛・超兄貴を成功に導いていただいたすべての人に感謝するとともに、かの利根川先生のお言葉を引用して結びとしたい。

「愛の下には“うえ”がある。兄貴の上には“愛”がある」

日本コンピュータシステム株式会社 メサイヤ事業部 広報 佐藤 弘明

ロジャー・ウォータースに捧げる

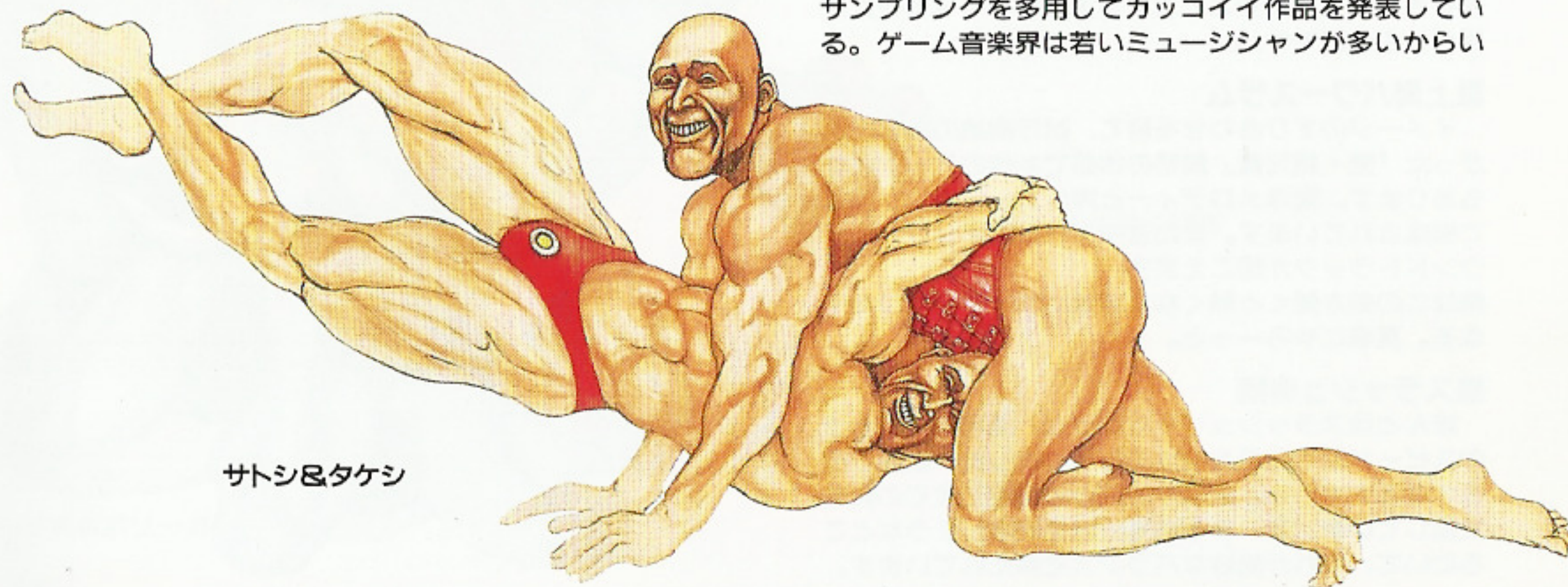
～Isao Mizoguchi～

ピンクフロイドの「THE DARK SIDE OF THE MOON」(邦題「狂気」)が発表されて20年ちょっとたつ。当時僕は洋楽好きのガキンちょで音楽雑誌を読み漁ってた。あの頃の僕のヒーローはTレックスのマークボランにレッド・ツェッペリン、グランド・ファンクにELPそしてピンクフロイド。特に「狂気」(すごい邦題だな)はお気に入りだった。

話はそれるが、僕が高校生の時に空前絶後の大ブームが起きた。かの「インベーダーブーム」で友達と競うように喫茶店で遊んでいた。(当時ゲームは喫茶店でするものでした。)やがて大学生になり上京、都内のライブハウスに出演するようになった。そのころファミ

コンが発売され、僕は即購入。自分がゲームの音楽を作る仕事をするなんて思ってもいなかったのてただ気楽にゲームを楽しんでいた。お気に入りにはマリオで、あの音楽は“忘れようとしても思い出してしまう”ほどインパクトが強かった。

「ああ、そうだよ。あれこそシンプルなPSG音源。」
やがてハードの発展でFM音源、PCM音源とゲーム音楽を取りまく音源の環境はドンドンと良くなっていった。現在、スーパーファミコンそしてサターン、プレイステーションなどのニューハードの内蔵音源で使用されているのはPCMで、いわゆるサンプラーというやつ。簡単にいうと音色を録音してそれを音階にわけて鳴らすことができる、カセットの親玉みたいな電子楽器で、僕らゲームのミュージシャンはサンプラーを避けては生きていけません。じゃあどうせなら自分たちはサンプラー世代のミュージシャンといなおって表現方法の一つとしてサンプラーを使いこなせば面白いものができるかもしれない。ヒップホップの連中もフレーズサンプリングを多用してカッコイイ作品を発表している。ゲーム音楽界は若いミュージシャンが多いからい



サトシ&タケシ

ろんなやり方を試してもいいはずだと僕は思っていました。

そこで、このCDでは「シュールリアリズムな音楽」を追求する必要上、20年も前に「狂気」でピンクフロイドとエンジニアのアラン・パーソンズが試みたことをサンプラーで行なうことにしました。

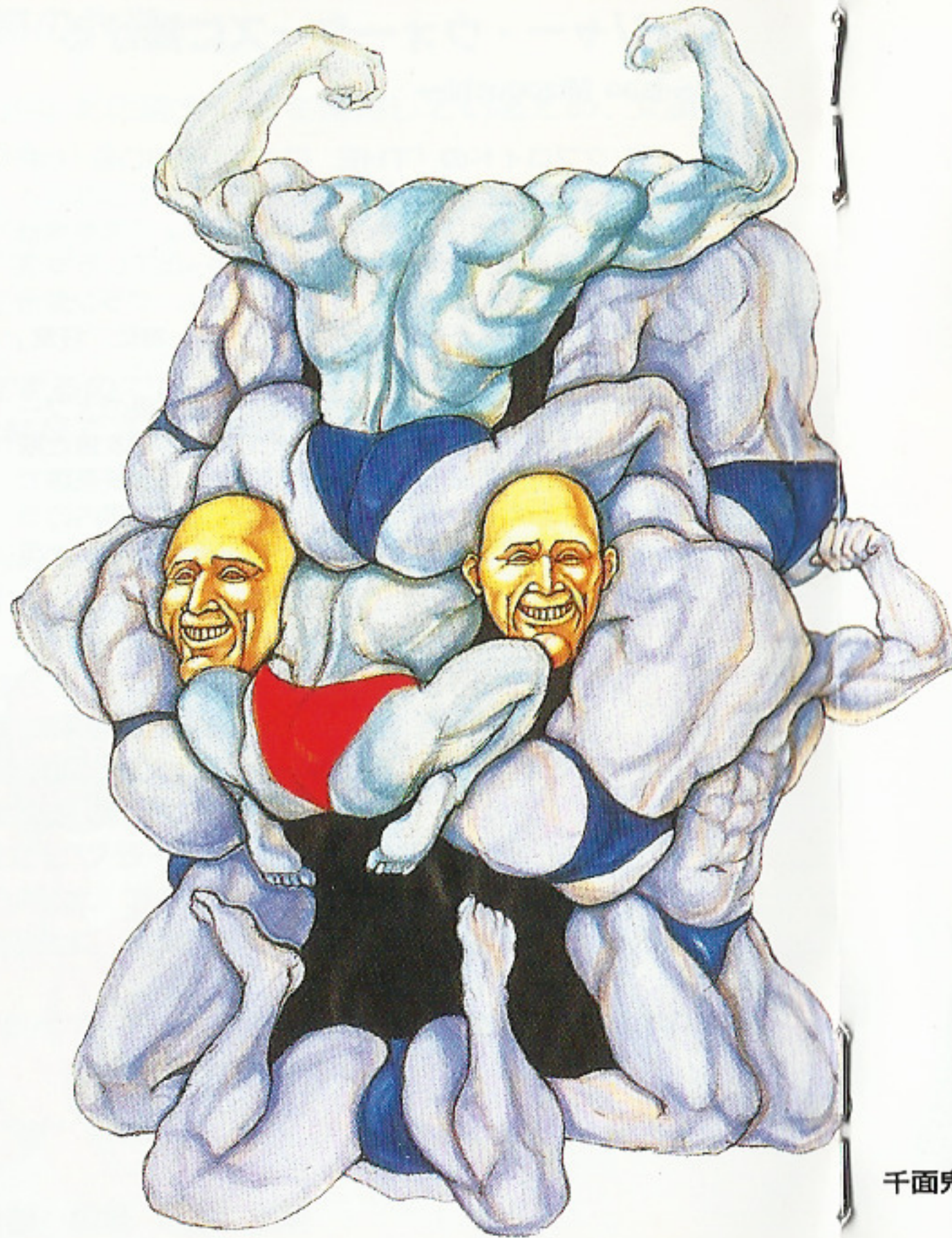
僕と作曲家の岩崎琢は「愛・超兄貴」を音楽で表現するため「シュールリアリズムの追求と香港映画のパワー感とクラブサウンドの三位一体の融合」を試み、そこに西洋のグレゴリア聖歌に対抗する仏教または東洋思想哲学といったものまで無軌道に追求加味し、さらにロジャー・ウォーターズ（ピンクフロイドの当時のリーダー格）が「狂気」のあと発表する（失敗作「炎」ではなく）といった幻のアルバムの意図さえも勝手に引き継いだ野心作であり、まれにみる大意欲作です。岩崎琢はまさに天才で僕の注文以上の作品を次々に作曲していきます。僕は彼の才能が大好きで今後ももっともっと面白い作品を作っていきたいと思っていますが、とりあえずここまで二人三脚でやってきた成果がこの作品です。

■上海パワースラム

イメージのすり合わせを経て、試行錯誤の末できあがった「愛・超兄貴」最初の作品で本作のテーマ曲でもあります。東洋メロディーと押し出しの強いリズムで構成されています。また途中ゲームのオリジナルサウンドトラックが聞こえます。僕はこの曲を聞くと熱くなり無性にライブをやりたくなる。夏場にやろーっと。

■スラッシュ寺院

ほんとスラッシュじゃないけど、曲を聞いたときのスピード感で曲名を付けてしまいました。以後この名のままです……。お経がリズムの基盤で全ての音を支配していますが、また全ての音を破壊しそうなところにいて、これが絶妙なバランスで保たれています。



つまり、お経は創造神でもあり破壊神でもあり曲全体を支配しているのです。お経を神仙にたとえるならば、この曲自体が小宇宙を形成しており、森羅万象の一つのモニュメント、すなわち森羅万象なのです。ありがとうございました、ありがたや、ありがたや。
PS：エンジニアの川口くんが、この曲でネを上げそうになりましたとさ。

■偉人伝A&S

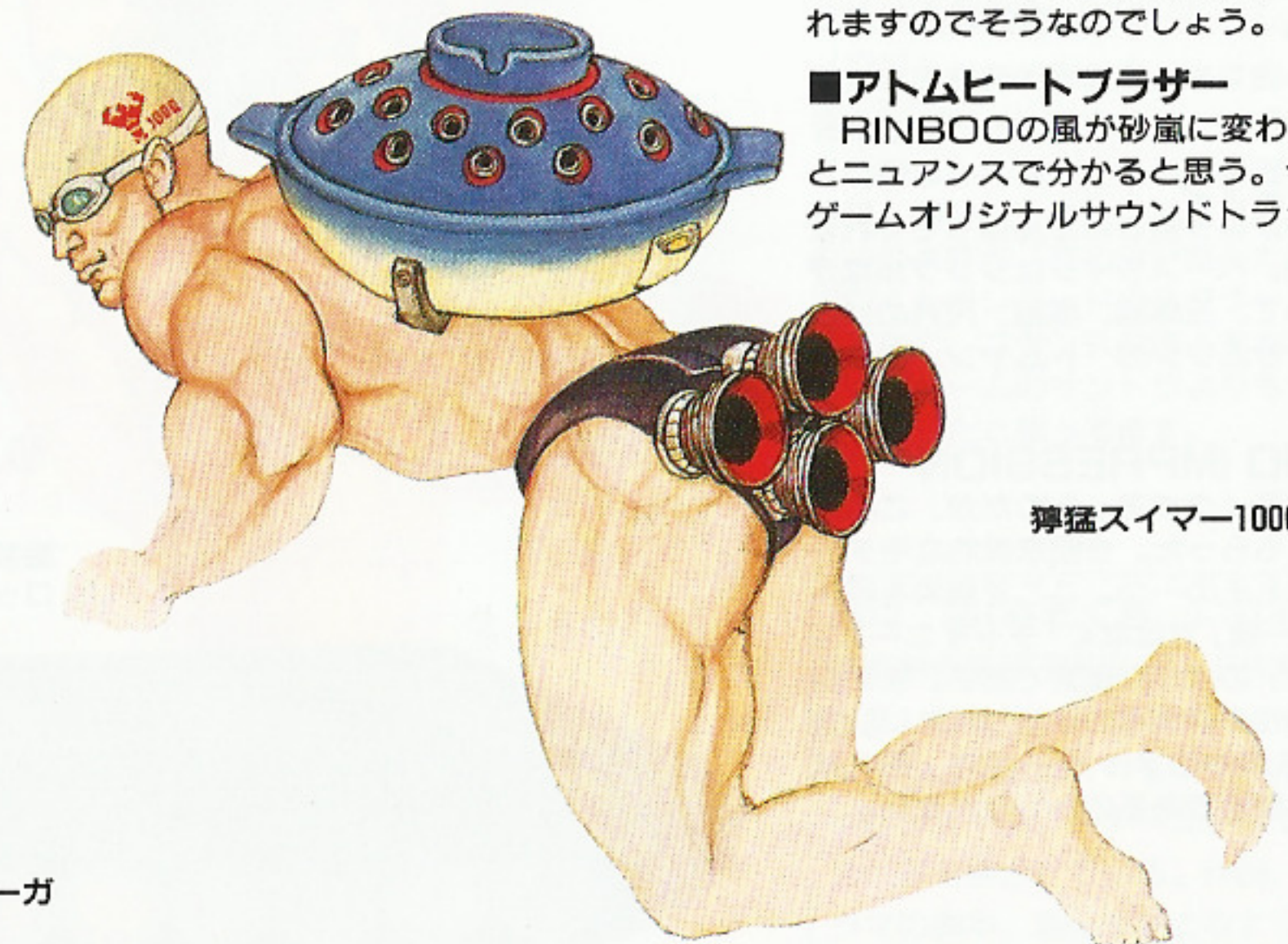
アドンとサムソンの曲ですが、なぜかサムソンががんばってます。

■裸羅漢ERINBOO

タイトルを「ららかんおう」と読む人がいますが正解は「はだからかんおう」です。らかんはもともと裸なのでは？という問もありますが、これでいいのです。先日京都を訪ねたとき三十三間堂で羅漢を見ました。これでいいのです。また先日RINBOOを悪役にしたミニシナリオを書きましたので機会があったら発表します。RINBOOは風神系のようなのですがくたたまに怒りの雷を落とすこともあるようです。曲の後半で聞かれますのでそうなのでしょう。

■アトムヒートブラザー

RINBOOの風が砂嵐に変わります。注意して聞くとニュアンスで分かると思う。ラジオから流れる曲はゲームオリジナルサウンドトラック。さまよひびとの



千面鬼ボボリーガ

悍猛スイマー1000

声に岩崎琢、ラジオはドン・マッコウ氏の特別出演でした。

ドン・マッコウ…「MIKAN」や「ハッピー・アイスクリーム」の作詞作曲者

「ハッピー・アイスクリーム」はご機嫌のヒップホップで東芝EMIから発売中の「卒業〜グラデュエーション〜Teach Me Please!」に入ってるから買って聴いてみてね。

■アニーキスト悪性の祭典

これはアドンがいい味出してます。作品中比較的シンプルなアレンジも気にいっている。シンセオベレーターのジェフ君もネタ捜しにがんばってくれました。

■チベット〜解脱〜

語るべき言葉の無い曲です。岩崎琢の天才ぶりを僕に印象づけた作品でした。

■ヒート オブ トムヤン

我が社の社員の笠原がネタ捜しにがんばってくれました。上海と同系の曲。ベースラインはシンプルながら力強くかつ粘っていて、三味線、横笛、尺八のメロと絡んで気持ちいい。サムソンの「トムヤン」の声が素敵。

■悪性の祭典 2ND IMPRESSION

この曲はいくつかのテイクがあったのだが、このバージョンを採用させてもらった。今回宗教的なモチーフが多いのだがこの曲もその一つ。ここで祭典を行っているのは「はげ山の一夜」ではなく「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」のような幽霊である。また病的な現代社会自体が悪性の祭典なのかもしれない。遠くで聞こえるノイズは何かのメッセージで、それはCMでもあり神からの啓示であるのかもしれない。

■羅天

エンジニアの川口くんの頑張りでいい感じに仕上がりました。

■A・NI・KI

アニキのコーラスが印象深い曲。グレゴリア聖歌のパロディーとしては白眉の出来だと思ってますがどうでしょうか。上海のモチーフが変奏されているのかわかる？



重装危兵
ロッテンマイラー



ボ帝コンシャス

■モダーンむんむん

ゲーム中に登場するボスキャラ「ランバタ兄弟」のためだけに書かれた曲。タイのナイトクラブを思い出させてくれる前奏の場末感がたまらない。

「行ったんかい？」

「…行きました。」

曲全体もっと場末にできればよかったなあと思いつつ、今風になるのは現代の楽器サンプラーの宿命で仕方ないと納得もしております。でも次やる機会があったらもうちょっと工夫してみよーっと。

■原子熱兄貴（リブライズ）

アトムヒートブラザーのリブライズ、NHKホール紅白歌合戦佐藤しのぶバージョンでお楽しみ下さい（ウソ）。

■ジュテームモナムー

CDはみんなで作った方が面白い。この曲はそんな作品。僕が「フランス人を使おう。」といい、ディレクターの高野が「昔のSP版みたいにしよう。」といい、川口くんがレコードのスクラッチノイズの音ネタを持ってきて、フランスの恋人を左右に振りまわした。それだけでゲームのサントラよりもだいぶ印象が変わって良くなったと思っています。

溝口 功(みぞぐち いさお)

音楽制作集団TWO FIVE代表。「愛・超兄貴」「超兄貴」のサウンドプロデュースはもとより、「卒業〜Graduation Teach Me Please!」「ラングリッサーII」「ルナ〜エターナルブルー」など多数の作品を手がけている。作詞、作曲、編曲、はてはドラマの脚本、演出までこなすマルチタレントである。

【ボスキャラ&注目キャラ解説(順不同)】

ダンディ00

ダブルオー
ギリシャ彫刻を思わせる芸術的なボス。
開発陣のお気にいりキャラ。うふっ。(1-A)

エデン市長

前作の背景から中ボスに昇格したエリートコースボス。
だが、気分はアンニュイ。(1-B)

ヤエモンあらためキクモン

前作ヤエモンがビルドアップ/
2段変化で体操あにきを3億個放出する。(1-C)

オペラ師バリベラボンテ

本業は薩摩のバリトン歌手。
ハリー・ベラフォンテの大ファンである。(現在完了形)
(2-A)

仁義なきパイロン (ザコ)

パイロンなのに人情深い。
パイロンなのに夜でも安心。(2-B)

ラジオ体操ゲガンゲン

兄貴の第2の故郷ジャーマンを起源にもつボス。
ドイツ語を再履修したにもかかわらず活用形を間違っ
ている。(2-C)

バイカル・チチカカ

深水性防水ボス。
マイケル富岡とは関係ない。(3-A)

天使の微笑

アコヤ貝に身を包まれた神秘のビーナス。
万人のウケをねらってナスをふらせてしまった。
ロ〜ボコン0てん。(3-B)

サトシ&タケシ (ザコ)

あの田丸浩史先生デザインのナウでイカすヤツ (死
語)。
ゲーム性を無視した設定の超ウルトラまんもすザコ。
(3-C)

獺猛スイマー1000

性格は獺猛。平泳ぎスイマー。1000馬力。
そしてついた名前が、どうもお〜すいませ〜ん。(3-
C)

ドフトエスキー・フィヨル・ド・やじろべえ

某漫画家に触発されて勝負を挑んだ意欲作ボス。
次点作「うどんスキー・おもり・うっ・たえもん」
(4-A)

喜怒哀ラク

情性でつたいいい加減な名前。
価格破壊により、近々喜怒哀ガストに改名予定。(4-
B)

千面鬼ボボリーガ

千の顔を持つ男として強烈なヤツ。
略してセンボボ。(4-B)

重装危兵ロッテンマイラー

ついに日の目を浴びる事無くボツになったボス。
洗濯ばさみ攻撃でギルガメッシュノ

ボ帝コンシャス

最後のボスはボディコンだったと最後の最後までうけ
に走ってしまう。
これもひとえに開発者のバカ話から出たものに違いな
い。
前作のボ帝の妻であるという設定はいわなければ誰も
気付かないだろう。(自慢)

STAFF

Sound Producer: 溝口 功 Isao Mizoguchi (TWO FIVE)

All Song Compose & Arrange: 岩崎 琢 Taku Iwasaki

Recording & Mixing Engineer: 川口 昌浩 Masahiro Kawaguchi (papa's music)

Assistant Engineer: 加園 稔 Minoru Kasano (I・DE・A SOUND)

Recorded & Mixed at: YOUMEX studio

Mastering Engineer: 相川 洋一 Yo-ichi Aikawa (TOSHIBA EMI)

Mastered at: studio TERRA

〈MUSICIANS〉

Guitar: 竹森 久晃 Hisaaki Takemori

Manupirator: 藤本 幸義 Yukiyoshi Fujimoto (COMPOZILA)

French Voice: Brian Uhl, Christiano Giovannetti

Sample Voice: 郷里 大輔 Daisuke Gouri

戸谷 公次 Kouji Totani

新山 志保 Shiho Niiyama

Producer: 猪股 一彦 Kazuhiko Inomata (YOUMEX)

Director: 高野 聡 Satoshi Takano (TWO FIVE)

企画・制作: TWO FIVE

原作・協力: 日本コンピュータシステム株式会社

NIPPON COMPUTER SYSTEMS CORPORATION

Special Thanks: 青二プロダクション、All NCS Stuff

©NCS



アドン

●CDを直射日光の当たる所や暖房器の近くなど温度の高い場所に置きますとそりを生じることがあります。

●また高温・多湿な場所には保管しないで下さい。